

1. LE TOURNOI

Ce tournoi se tiendra le samedi 23 mars 2018 au Herault Esport tournament, de 10h à 18h.

Il est organisé par l'association Montpellier Esport Club.

Les règles sont les suivantes :

- Nombre de participants maximum : 64 joueurs
- 1 vs 1
- Phase de poules en round robin à tour simple
- phase finale en double élimination
- Tableau aléatoire (hors ajustements de seeding)
- Matches en deux manches gagnantes (BO3) pour la phase de poules
- Matches en deux manches gagnantes (BO3) pour la phase finale
- Matches en trois manches gagnantes (BO5) pour la finale

Les poules contiennent quatre joueurs, en cas de slot vide pour diverses raisons au moment d'un match (forfaits, abandons, absence...), celui-ci sera remplacé par un bye, accordant automatiquement une victoire par forfait à l'adversaire concerné.

2. LES JOUEURS

Pour participer à ce tournoi, tous les joueurs doivent être inscrits au préalable.

Pour cela deux solutions :

- En ligne, via le lien d'inscription dédié au tournoi,
- Sur place le jour même, à la table des administrateurs, avant 10h00.

Aucune garantie n'est donnée en termes de places disponibles.

Si les inscriptions en ligne ont déjà 64 joueurs, il ne sera pas possible de s'inscrire le jour même, sauf en cas de désistement d'un joueur inscrit en ligne.

Chaque joueur doit venir valider son inscription le matin même à la table des administrateurs pour filtrer les absents.

Chaque absence signifiera une place disponible pour un joueur souhaitant s'inscrire sur place.

Il est fortement recommandé à tous les joueurs d'apporter leur propre manette.

Chaque joueur est également invité à prendre connaissance de ce règlement dans son intégralité. Une tenue exemplaire et un comportement fair-play sont demandés pour garantir un tournoi se déroulant dans les meilleures conditions.

3. LA TABLE DES ADMINISTRATEURS

La table des administrateurs est le centre de l'organisation du tournoi. C'est à cet endroit que les joueurs doivent valider leur inscription à leur arrivée, donner les résultats de leurs matchs, consulter le tableau du tournoi (brackets), consulter un arbitre, etc.

4. LES ARBITRES

Les arbitres, reconnaissables à tenue, sont présents pour appeler les joueurs, régler les problèmes et prendre des décisions impartiales. Ils sont également aptes à répondre aux questions des participants. Lors d'un litige exceptionnel (non couvert dans ce règlement), le mot d'un arbitre est final et la décision devra être suivie par les joueurs.

5. LES MATCHS

Pour chaque match, les joueurs se verront attribuer un numéro de station correspondant à une console.

Ils devront s'y rendre dans les 2 minutes suivant l'appel pour y jouer leur match.

Tous les personnages sont disponibles.

Les paramètres à utiliser pour les matchs du tournoi sont :

- Limite de temps : 7 minutes
- Limite de vies : 3 stocks
- 1 vs 1
- Pas d'objets
- Stages actifs (hazard off) :
 - Starter : Champ de bataille / Destination finale / stade Pokémon 2 / Smashville / Traversée de Lylat
 - Counterpick : Ligue pokémon de Kalos / Ville & Centre-ville / Yoshi's Story / Yoshi's Island (Brawl) / Ligue Pokémon d'Unys

Le premier stage de BO est choisi au pierre-feuille-ciseaux, après 2 bans du vainqueur.

Seules les maps « Starter » sont disponibles pour le premier match.

Après chaque match, les bans sont réinitialisés et doivent être refaits par le vainqueur du round précédent, et la map jouée au round précédent est ban pour 1 tour.

Les maps « counterpick » deviennent disponibles dès le second round.

Au premier match d'un BO, les personnages sont choisis à l'aveugle, c'est-à-dire sans tenir compte du personnage de l'adversaire.

Dès le second match et pour les suivants, le perdant du match précédent choisit le stage suivant parmi ceux actifs, puis le vainqueur du match précédant choisit son personnage, suivi du perdant.

Le perdant du round précédent ne peut pas choisir le stage joué au round précédent.

A la fin du match, les joueurs doivent déconnecter leurs manettes et venir communiquer leur résultat à la table des administrateurs, qui en prendra note.

Les matchs ayant une limite de temps, si celle-ci est atteinte, le gagnant est désigné de plusieurs manières différentes :

- Le joueur ayant le plus grand nombre de stocks l'emporte

- En cas d'égalité de stocks, le joueur ayant le plus faible pourcentage l'emporte
- En cas d'égalité parfaite, un match en 1 stock /3 min avec les mêmes personnages est lancé pour départager le gagnant

6. ABSENCE, ABANDON ET DISQUALIFICATION

Les joueurs doivent se présenter à la station qui leur est attribuée dans les 2 minutes suivant l'appel pour disputer leur match.

Au-delà, les règles suivantes s'appliquent :

· Si les deux joueurs sont absents, le match sera déplacé, dans les limites du possible, à une heure ultérieure. Si tel déplacement est impossible, les deux joueurs seront disqualifiés.

· Si un joueur est absent, celui qui est présent aura le choix de prendre la victoire en disqualifiant son adversaire, ou de décaler son match. A nouveau, si le décalage est impossible, le joueur sera disqualifié.

Les arbitres seront à l'affût des joueurs pour les prévenir de leurs prochains matchs, mais il est recommandé à ces derniers de rester à proximité de la zone de déroulement du tournoi.

Un joueur souhaitant abandonner la compétition est prié de se présenter à la table des administrateurs pour rendre le tournoi plus fluide et éviter aux arbitres de le chercher lors de son appel.

7. PROBLÈMES TECHNIQUES

Les joueurs doivent configurer leurs boutons et vérifier leur bon fonctionnement avant le début d'un match. Aucune configuration des boutons ne sera tolérée une fois le match lancé.

Si un bug survient lors d'un match, il devra être rejoué dans son intégralité si le bug intervient lors de la première manche, ou rejoué pour 1 ou plusieurs manches, s'il survient à partir de la 2ème manche.

Les joueurs ne peuvent pas mettre un match en pause pour d'autres raisons qu'un problème technique ou un remplacement. Si cela arrive tout de même, le joueur n'ayant pas mis le match en pause peut le signaler à l'arbitre, qui pourra aller jusqu'à décider de lui accorder automatiquement la manche selon la raison présentée.

8. PROTESTATIONS

Si un joueur estime que son adversaire a triché, utilisé un exploit bug, mal signalé un résultat, ou tout autre cas litigieux, il est prié de se présenter à la table des administrateurs ou à un arbitre pour en discuter. Cela doit être fait rapidement pour garantir une décision au plus juste.